

SIANA

FORMATIONS-ACTIONS et E-INCLUSION



les pédagogies numériques
par les objets culturels et
les démarches artistiques
de la
FABRIQUE de CULTURE

**BILAN ET PROJETS
JUIN 2015**

Siana, quid ?

L'association est née du désir de croiser les compétences et les savoirs des nombreux acteurs du territoire autour de l'axe art-technologie-société. Siana touche l'ensemble du territoire Sud-Francilien et rassemble – de manière conviviale et festive – la création artistique contemporaine, la recherche en sciences humaines, l'innovation technologique et le plus large public.

Née sous la forme d'une biennale d'arts numériques en 2005, Siana compte aujourd'hui plus d'une vingtaine de structures associées. Nous travaillons à favoriser les rencontres entre artistes, ingénieurs, chercheurs et à rendre compte de la diversité et de la complémentarité de leurs approches, au travers de trois axes transversaux.

PRODUIRE

Nous accompagnons plusieurs artistes et collectifs dans leur développement, au travers notamment de commandes pour nos événements. Cet axe se concrétise par l'obtention en 2014 du label de Fabrique de Culture de la Région Ile-de-France, et de la création d'un lieu de résidence pour les artistes en 2015.

DIFFUSER

La biennale, dont nous fêtons les dix ans en 2015, s'adresse tant aux publics initiés tels que les chercheurs, les étudiants, les artistes, les entreprises spécialisées dans le numérique, qu'au public le plus large, grâce à des ateliers, rencontres et propositions festives. Depuis 2011, nous avons également initié des rendez-vous intermédiaires destinés à ponctuer les avancées du travail de création et de la réflexion sociétale.

TRANSMETTRE

Nous explorons l'évolution des usages et pratiques du numérique, par l'organisation de rencontres et débats entre ingénieurs/ chercheurs/artistes. Pour que cette réflexion soit accessible à tous, nous développons des actions de formation pour les étudiants et professionnels, mais aussi de médiation et d'e-inclusion pour tous les publics. Notre somme est soutenue par le Conseil Général, comme centre de ressources pour les cultures numériques en Essonne.

1. Genèse du projet d'e-inclusion

1.1- COMMENT EST NE LE PROGRAMME E-INCLUSION ?

Les partenariats traditionnels avec des établissements culturels -ici la Scène Nationale d'Évry- posent la question des publics en termes de fréquentation ; or nous ne savions pas parler aux nouveaux publics (ou non public, selon la terminologie en vogue) : les étudiants en TIC, les Geeks ou les aficionados des cultures numériques tardaient à rejoindre les spectacles et plus encore les expositions SIANA.

Parallèlement, les spectateurs « traditionnels » du Théâtre ne réussissaient pas à identifier les propositions hybrides, trans-médias ou les expositions ludiques ou conceptuelles des artistes numériques. Nous avons alors choisi de concevoir des rendez-vous « inter-Biennale » avec des partenaires locaux pour mieux connaître leurs savoirs faire et leurs réseaux entre Éducation populaire (MJC, médiathèques, Centres socioculturels...) et pratiques émergentes (club linux, Petits Débrouillards, associations d'étudiants en TIC...).

En 2012, nous inspirant des réseaux sociaux, nous souhaitons constituer de petites communautés éphémères autour de sujets populaires : le jeu vidéo d'abord et la disparition du Minitel ensuite.

Face au succès de ces rendez-vous, nous avons engagé de nouvelles propositions de médiations ludiques lors des visites de l'exposition de la Biennale de 2013 et cherché des financements adéquats pour poursuivre ce travail, à l'automne de cette même année.

C'est dans ce sens que nous avons sollicité le soutien du Conseil Régional dans le cadre de son programme *e-inclusion*. Il vise à sensibiliser des publics dits « éloignés des cultures numériques » à ces problématiques, qui influent aujourd'hui sur l'ensemble de notre vie quotidienne ; cet appel à projet nous permettait d'explorer ces missions sur des temps plus longs avec des objectifs d'empowerment

Nous avons ainsi dressé plusieurs constats sur les cultures numériques :

- Elles ne se transmettent pas de façon traditionnelle ; elles sont souvent transverses à plusieurs savoirs, suscitent des coopérations intergénérationnelles et se fabriquent plutôt en petits groupes
- Les apprentissages nécessitent des allers/retours entre la pratique et la théorie, les objets et leur environnement mais aussi de nombreux débriefing autour des usages
- Elles se construisent entre savoirs, intuitions et expérimentations ; à ce titre, les frontières de la créativité entre le monde des ingénieurs et celui des artistes s'effacent pour donner lieu des collaborations inédites. Sur ce dernier point, c'est bien la capacité des artistes à susciter du désir et de l'individuation qui nous a amené à les mettre au cœur de notre proposition.

A TRAVERS CE PROGRAMME, COMMENT SE CONJUGENT LA CREATION NUMERIQUE ET LE LIEN SOCIAL ?

S'inspirant d'objets numériques populaires, l'équipe de Siana travaille avec divers groupes, issus de Maisons de quartiers et d'associations évryennes de migrants ou encore de retraités. Nous souhaitons leur permettre de se (ré)approprier ces objets pour en créer leurs usages, leurs pratiques. Il s'agit de les aider à mieux communiquer avec leur entourage et leurs communautés, à mieux s'insérer dans leur environnement, à leur ouvrir de nouvelles perspectives culturelles.

COMMENT CELA SE TRADUIT-IL CONCRETEMENT ?

Notre réflexion autour du programme *e-inclusion* de Siana a permis de construire des approches complémentaires pour les participants : ateliers de pratique, visites d'exposition et de lieux de références en Ile de France, ainsi que des rencontres avec des artistes. Ces trois actions transversales permettent aux participants du programme d'acquérir une vision globale et approfondie de l'objet abordé et s'incluant dans une dynamique d'émancipation : découvrir des lieux qui parlent du numérique et de notre société technologique, discuter avec des personnes qui en font leur métier, avant de créer leur propre objet dans une logique collaborative.

Le programme *e-inclusion* de Siana se structure autour de plusieurs objets numériques populaires :

- Fabrication de blogs, de web-journaux ou de wiki locaux : support d'expression et de partage, de témoignage et de mémoire ;
- Géolocalisation participative : s'approprier son territoire, en découvrir les richesses et les ressources (circulations douces, jardins, services) ; s'imprégner de son histoire architecturale et artistique, pour vivre et comprendre son espace urbain de sociabilisation autrement ;
- « Do It Yourself » : culture du savoir-faire individuel comme pratique créative à partager et à revendiquer ; créer des objets et des outils de savoir, les diffuser, les alimenter, faire vivre une communauté autour d'une passion commune... ;
- Jeux vidéo : aborder cet objet de consommation populaire du point de vue de la création et de son référentiel artistique ; comprendre ce support culturel par le spectre de l'activité professionnelle liée au territoire (écoles d'ingénieurs du territoire d'Evry) ;
- Vidéo : concevoir des séquences audiovisuelles pouvant illustrer artistiquement une pratique ou une action en lien avec une dynamique locale ou territoriale.

COMMENT CE PROGRAMME S'INSCRIT-IL DANS LE FONCTIONNEMENT DE SIANA ?

Les actions *e-inclusion* s'accordent à la programmation des manifestations Siana pour valoriser au mieux la découverte du numérique mais aussi le lien intergénérationnel. Ces actions font se croiser enfants, préadolescents, parents et grands-parents. Cet axe intergénérationnel et interculturel est une ressource sociologique forte, permettant d'analyser des comportements et des actes significatifs et ainsi de mieux appréhender la « fracture numérique ».

En 2014, Siana a créé le premier *Salon du Blog*, afin de rendre visibles les différentes créations que les groupes formés ont conçu lors des ateliers et des visites. Les groupes ont pu rencontrer des professionnels de l'Internet invités pour l'évènement et échanger sur leurs pratiques et leurs motivations.

La Biennale et les Parenthèses SIANA sont également des temps événementiels forts pour notre association, ce qui permet de développer des projets de médiation d'envergure.

Lors de la Parenthèse *TECHNOCITE*, qui s'est tenue en juin 2014 autour de la thématique de la ville connectée, Siana a ainsi mis en place des sessions de « chasse au trésor géolocalisée » grâce à une application mobile recensant l'ensemble des œuvres artistiques et architecturales dans la ville d'Evry.

Accordant une importance toute particulière à la création vidéoludique en lien avec la ressource vive en ingénierie informatique sur le territoire essonnien, la sixième Biennale SIANA a proposé un stage de création de machinimas durant les vacances d'avril 2015. Les ateliers se sont déroulés dans un cinéma partenaire de Ris-Orangis et étaient accompagnés de films mettant les lumières les influences entre cinéma et jeu vidéo.

QUELLE EVOLUTION POUR CE PROGRAMME E-INCLUSION ?

Notre programme 2015-2017 a pour objectif de travailler avec de nouveaux groupes, selon ce format, et d'approfondir les actions avec les groupes déjà constitués, en s'adaptant au plus près des centres d'intérêt et des questionnements de chacun. Les réalisations seront ainsi pensées autour d'un projet fort, permettant de croiser les différents objets sélectionnés, tout en leur donnant un sens partagé. Ainsi, l'association de migrants Génération Femmes, basée dans le quartier des Pyramides à Evry, développe à nos côtés un projet de blog collaboratif pour témoigner et communiquer l'ensemble des activités, des découvertes effectuées au sein de cette structure. Un exemple concret et constructif, permettant d'aborder le numérique comme un moyen de partage et de valorisation sociale.

Siana s'attache à construire un regard critique et sociologique sur ce projet de médiation afin de l'adapter et de créer un format reproductible avec de nouveaux partenaires. Nous avons donc fait appel au sociologue Raphael Koster pour suivre et analyser nos actions lors du programme de 2015-2017.

En effet, le travail d'accompagnement passe aussi par des actes de socialisation liés au quotidien des participants. Par conséquent, inviter des personnes à découvrir leur ville par le spectre d'œuvres artistiques et urbaines, c'est aussi permettre de découvrir sa ville dans son intégralité, prendre connaissance de nouveaux lieux, apprendre à se repérer, etc. Dans la même optique, effectuer des visites sur des lieux d'exposition permet pour certains participants de découvrir la Capitale, de prendre le RER, le métro, de s'efforcer à se repérer en dehors de leur quartier de résidence.

Les ateliers de Siana sont développés via une dynamique collaborative, afin de dépasser le rapport « élève / « référent » et accentuer l'écoute et l'entraide. Ce dispositif circulaire permet ainsi de lutter contre les barrières de compétences créées par le numérique et de montrer que les technologies peuvent également se définir comme des objets qui simplifient et transforment notre quotidien.

1.2- LE MAILLAGE DES ACTIONS, MANIFESTATIONS ET DES RENCONTRES

Il a été choisi de lier les actions pédagogiques à des rendez-vous que nous avons nommé « Parenthèses » qui mettaient en valeur des objets numériques et des visites disponibles en Ile de France ; voici un tableau très synthétique des différents rendez-vous.

2013-2014	Ateliers numériques	Manifestation rattachée	Visites et rencontres
Automne 2013	DO IT YOURSELF Graffiti lumineux, makey-makey, initiation à la commande robotique	PROTOTYPES Galerie des robots, détournements d'objets ménagers en robots graffiteurs	SITE UNIVERSITAIRE DU PELVOUX Usinage, prototypage, robotique, simulateur de vol, plateforme de réalité virtuelle, visites suivies d'ateliers de fabrication de robots.
Janvier à avril 2014	BLOGS Apprentissages du blog et du Tumblr (forme plus allégée et visuelle)	Salon du BLOG Accueil d'une quinzaine de Blogueurs de renommée nationale autour de trois thématiques : blogs passions, collaboratifs et d'information	LIEUX CULTURELS ET NUMERIQUES Visite de lieux de référence sur les arts numériques (Gaité Lyrique ; Le Cube ; festival EXIT)
Juin 2014	GÉOLOCALISATION Atelier de géolocalisation en ville sous forme de jeu de piste alimenté par une application mobile (développée en partenariat avec Préfigurations et Télécom SudParis)	TECHNOCITÉ Œuvres artistiques sur la ville et l'évolution de l'urbanisme	SMART CITY Présentation de maquettes du laboratoire ARTÉMIS & travaux d'étudiants de Télécom SudParis
Juillet à novembre 2014	JEUX VIDÉO Ateliers de création de jeux autour du logiciel <i>Game Develop</i> (création de <i>level design</i>)	Pas d'évènement car préparation de la biennale SIANA en avril 2015	EXPOSITIONS Histoire du Jeu Vidéo à la Cité des Sciences et de l'Industrie + Visite de la Gaité Lyrique

Le côté expérimental de ces actions a demandé de tester plusieurs formats, plusieurs contenus, plusieurs techniques de médiation, ce qui se solde parfois par des résultats plus ou moins satisfaisants (notamment pour l'action relative au Do-It-Yourself, lors de la Parenthèse « Prototypes » en octobre 2013).

D'autre part, le Salon du Blog, organisé en avril 2014, n'a pas pu réunir l'ensemble des structures partenaires de l'action. La journée se déroulant un samedi, afin de convier également un public plus large et de croiser les regards, l'association Siana s'est confrontée aux contraintes très strictes des emplois du temps des équipements de quartier.

Enfin, il faut noter que tous les groupes constitués n'ont pas toujours bénéficié du même contenu en termes de médiation, d'un objet à l'autre. En effet, pour chaque objet traité (blog, jeu vidéo, cartoparty, etc.) nous avons établi un programme type – atelier de création, visite, rencontre – programme que n'ont pas pu suivre l'ensemble des groupes pour des raisons de concordances d'agenda.

LA CONSTITUTION DES GROUPES

	Identification	Cible et objectif	Référents	Fréquence	Remarques
	Maison de Quartier ÉVRY-SUD	Sorties, découvertes et ateliers en famille (mères et enfants) Ateliers pratiques pour des jeunes de 8- 11 ans et de 12 -14 ans	Animatrice familles Animateur Jeunesse	Cycles de sorties aléatoire Cycles d'ateliers en temps périscolaire	Structure partenaire sérieuse et impliquée dans les projets de médiation culturelle
	Maison de Quartier des PYRAMIDES	Ateliers pratiques pour des jeunes de 8- 11 ans et de 12 -14 ans	Animateur Jeunesse	Cycles d'ateliers en temps périscolaire	Structure partenaire sérieuse et impliquée dans les projets de médiation culturelle
	Maison de Quartier BOIS SAUVAGE	Ateliers pratiques pour des jeunes de 8- 11 ans	Animateur Jeunesse	Cycle d'ateliers en temps périscolaire	Calendrier complexe au sein de cette structure, seulement deux actions concrètes
	Maison de Quartier CHAMPS-ELYSEES	Ateliers pratiques pour des jeunes de 8- 11 ans et de 12 -14 ans	Animateur Jeunesse	Cycle d'ateliers en temps périscolaire	Structure partenaire sérieuse et impliquée dans les projets de médiation culturelle
	Génération FEMMES	Femmes/mères de familles issues de l'immigration	Accompagnatrices	Cycles de sorties et d'ateliers aléatoires	Structure très sérieuse et impliquée, mais avec des calendriers très complexes
	URE Union des Retraités d'Évry	Initier des liens intergénérationnels	Animateur du Club Informatique	Proposition d'atelier pratique autour du blog	Difficulté d'approcher ce public dans le cadre du fonctionnement interne de l'URE
	RERS Réseau d'Échanges Réciproque de Savoirs	Initier des liens intergénérationnels	Référents projets	Participation à la journée du Savoir (octobre 2014)	Structure porteuse d'un fort réseau sur le territoire et très sensible aux actions en lien avec le numérique
	UEL UEVE Unité d'Enseignement libre	Sensibiliser les étudiants (tous cursus) aux arts et cultures numériques	Administration scolaire	Trimestre d'enseignement avec cours, visites de lieux et ateliers	Permet d'adapter le travail de découverte et de pratique sur un rythme scolaire, ce qui favorise le travail de suivi
	Groupe e-inclusion CAECE	Faire se croiser les écoliers de 3 villes autour de la découverte de la ville	Référente de la dotation d'ordinateurs par l'agglomération	Rendez-vous ponctuel à TECHNOCITÉ	A permis de sensibiliser un grand nombre de participants (enfants, jeunes, parents) à nos actions à travers une visite d'exposition et un atelier ludique
	Collège GALILÉE	Suivi de l'option « L'Art et la Ville » à travers des projets de réalisations	Professeurs référents de l'option	Suivi sur une année scolaire	Travail de collaboration entre des élèves de collège et des étudiants ingénieurs autour d'un projet créatif et numérique
	Maison de Retraite LES TISSERINS	Renforcer une action de quartier en favorisant des liens inter associatifs	Maison de Quartier des Pyramides	Rendez-vous ponctuel à Prototypes	Un accompagnement trop faible pour assurer un suivi

Groupes initiaux	choisis pour un accompagnement long et présentant les caractéristiques de mixité sociale et générationnelle
Groupes plus tardifs	invités pour renforcer les critères énoncés plus haut et devenus des interlocuteurs permanents
Groupes ponctuels	qui permettent d'enrichir les rencontres

L'objectif de départ était de concevoir des groupes répondant aux critères intergénérationnels : constituer des groupes qui ne soient pas trop homogènes pour que des adolescents puissent répondre à des questions d'adultes ou de seniors, et inversement, que les questions d'usages soient explicitées dans leur définition sociétale.

L'objectif est ainsi de constituer cinq groupes de 10/12 personnes avec

- des collégiens qui sont à un âge charnière pour construire des projets personnels et qui bénéficient d'un soutien prioritaire pour les TIC de la part du CG91 ;
- des femmes « au foyer » qui s'impliquent fréquemment dans la vie associative et les centres socioculturels
- des seniors qui s'engagent dans des activités au sein des équipements de quartier ;
- des demandeurs d'emploi, plutôt longue durée, pour leur permettre d'avoir un aperçu des nouveaux métiers

Les groupes constitués au sein des Maisons de quartier correspondent à des tranches d'âge assez précises, tranches d'âge qui découpent déjà les actions réalisées au sein même de cet établissement d'accueil. Il a donc été facile de toucher diverses catégories de groupes : 8 – 11 ans ; 11 – 14 ans ; groupe familial (parents – enfants). Mais il a été difficile de toucher un public jeune (14-17 ans), public qui ne fréquente pas forcément les équipements de quartier partenaires de l'action. Cette réalité est liée à l'organisation même des différents équipements de quartier, qui sont déjà obligés de cloisonner leurs propres actions en interne. D'où la difficulté, par ailleurs, de réussir à faire se rejoindre différentes structures d'accueil (Maison de quartier, associations de retraités, etc.)

L'association Siana a également constitué divers groupes de femmes migrantes, issues de l'association Génération Femmes à Evry.

Par ailleurs, l'association a tenté une action avec un premier groupe de seniors, au travers de la structure associative « Union des Retraités d'Evry ». Même si cette action s'est soldée par un échec, du fait du manque d'intérêt porté par la structure en question, Siana a toutefois réussi à intéresser quelques personnes de manière individuelle. Un constat qui a poussé l'association à se rapprocher d'autres réseaux, comme le Réseau d'Échanges Réciproques de Savoirs (RERS) ou l'Université du Temps Libre.

Les ateliers, s'ils n'étaient pas mixtes, ont plus ou moins respectés la jauge prévue (selon la période et les contraintes à l'instant T). Toutefois, cette jauge est amplement dépassée durant les événements. A titre d'exemple, l'événement « TECHNOCITE », organisé en juin 2014, a convoqué un total de 166 participants dans le cadre de l'action de médiation (programme « Clic ton avenir » ; Maisons de quartier ; collège Galilée).

La constitution des groupes se définit donc comme l'une des tâches les plus complexes de l'action *e-inclusion*, ce qui nous a poussés à redéfinir le rétroplanning des actions envisagées pour la deuxième phase du programme (2015-17). D'autre part, l'association Siana s'est aussi confrontée à la frilosité de certaines structures, comme l'Union des Retraités d'Evry, qui ont du mal à trouver au sein du programme proposé un intérêt pratique. Il faut toutefois préciser que c'est un cas unique dans la démarche entamée par l'association.

Par ailleurs, la confrontation aux réalités du terrain a permis de constater qu'il est difficile (voire impossible) de mobiliser un groupe identique sur un temps long, du fait de la grande mouvance de ces publics (culture de l'action « one-shot »). Nous pouvons mobiliser sur un atelier de deux ou trois jours maximum, mais nous réfléchissons également à l'opportunité de mobiliser des publics scolaires, afin de proposer des actions de médiation qui pourraient s'inscrire dans un programme annuel.

2. Les démarches de formation dans l'enseignement supérieur

2.1- DES SAVOIR-FAIRE CONSTRUITS AU FIL DES DIX ANNÉES DE SIANA

Nos démarches de formation en direction de l'enseignement supérieur et de la recherche sont le prolongement naturel de la naissance de la BIENNALE et de l'association SIANA ; en effet, c'est à l'initiative d'un directeur du laboratoire CRITIC, dédié à l'observation critique des usages numériques, à l'Institut National des Télécommunication (qui regroupait jusqu'en 2009, Télécom SudParis et Télécom École de Management) que les premiers artistes numériques ont présenté leurs œuvres à l'INT d'Évry.

Son intuition était bien que les démarches artistiques avaient un intérêt pédagogique pour les enseignants chercheurs, et surtout pour les étudiants ingénieurs et les étudiants managers et que les démarches des chercheurs et scientifiques avaient des points communs avec la création artistique.

Il y a d'ailleurs toujours eu des séminaires, des rencontres et des débats entre les enseignants, les professionnels du numérique et les artistes qui donnent lieu à des échanges très riches et une grande émulation entre les participants, mais ce que nous évoquons dans ce chapitre est lié aux apports pédagogiques que nous tentons de formaliser pour développer nos partenariats.

Quelles sont les principales attentes des responsables pédagogiques avec lesquels nous construisons ces propositions ? Elles sont principalement de deux ordres :

- Amener les étudiants à une meilleure écoute de l'autre et à un travail collectif ou collaboratif, ouvert sur de nouvelles questions, et surtout à ne pas se construire sur un savoir trop fermé ;
- Trouver en eux-mêmes les ressources d'une créativité qui nécessite de se connaître mieux et d'être attentif à ce que l'on voit, ce que l'on ressent et ce que l'on pense.

C'est dans ce double mouvement que les artistes cherchent le sens de ce nous relie les uns aux autres, et qui fait société.

2.2- TABLEAU SYNTHÉTIQUE DES PROPOSITIONS NOVEMBRE 2013 – JUIN 2015

Dans la synthèse des propositions pédagogiques qui suivent, nous prenons en compte l'ensemble des démarches pédagogiques et pas seulement les cours semestriels.

Les Workshops, les démarches projets -quelles soient associatives comme les projets GATE en première année de TSP ou plus professionnalisantes comme CASSIOPÉE en seconde année-, ou bien encore les collaborations autour d'animations socioculturelles que nous construisons avec les clubs étudiants... ; toutes ces démarches nous paraissent des vrais outils pédagogiques.

Identification	Cursus universitaire	Nombre d'heures	Nombre étudiants	Artistes ou intervenants	Propositions pédagogiques
UEL Unité Enseignement Libre	2 ^{ème} semestre L1 et L2 de tous départements	6 séances de 3h 18 H	35	Hervé PÉRARD, Théo CABRERO Marion CHAPEL (siana) Franck SENAUD (artiste)	introduction aux cultures numériques, histoire des arts numériques, atelier réalisation d'un tumblr collectif, visites d'expositions et rencontres d'artistes
UV Arts Numériques	2 ^e semestre M2 Administration Musique et Spectacle vivant	6 séances de 3h 18 H	18	Marie-Julie BOURGEOIS (artiste)	Histoire des arts numériques, arts visuels, principes d'écriture, lecture et/ou écoute d'œuvre et visites d'expositions
UV Arts Numériques	2 ^e semestre M2 Musicologie et ingénierie musicale	6 séances de 3h 18 H	12	Marie-Julie BOURGEOIS (artiste)	Histoire des arts numériques, arts visuels, principes d'écriture, lecture et/ou écoute d'œuvre et visites d'expositions

UV Cultures Numériques	2 ^{ème} semestre L3 Langues Étrangères Appliquées	6 séances de 3h 18 H	15	Chen ZOU (artiste)	Histoire des arts numériques, arts visuels, jeux vidéo, principes d'écriture et de codage et visites d'expositions
Laboratoire IBISC	M2 en Systèmes Multi-Agents MODNC	3 demi-journées de présentation	3 non compris le public	Guillaume HUTZLER Assistant professeur	Présentation d'un prototype de tapis de jeu interactif pour simuler des actions collectives complexes
Association étudiante LINK	Animation culturelle du campus	1 jour de présentation et 20h de préparation	6 non compris le public	One Life Remains collectif de Game Designers Résidence Siana	Commande d'une œuvre GIGANTOMACHIE, travail de communication et d'animation du campus autour du jeu vidéo
UEVE : Université d'Évry Val d'Essonne					
UE Creative Coding	2 ^{ème} semestre option en 2 ^{ème} année ENSIIE	7 séances de 6h 42 H	10	Tomek JAROLIM (artiste)	Après de brèves introductions aux arts et cultures numériques et une visite d'expo, le cours est tourné vers la découverte de sa propre créativité au travers du logiciel Processing
UE Arts Numériques	2 ^{ème} semestre option en 2 ^{ème} année ENSIIE	3 séances de 3h +1 visite expo + 5 séances de 6h 42 H	10	Graffiti Research Lab Jérôme ST CLAIR Martin DE BIE (artistes)	Conçu comme le prolongement de l'UE Creative Coding, elle débute par la participation au séminaire de la Biennale et la visite de l'exposition ; puis est tournée vers la création d'objet interactif avec l'utilisation de carte arduino...
Association étudiante club robotique	Activité libre donnant droit à des points de bonification	Environ 12 H	3	Mouloud IRBAH Directeur du CANOPÉ 91	Découverte de la programmation du robot NAO et conception de quelques modules de démonstration de ses possibilités
Association étudiante Jeux vidéo	Activité libre donnant droit à des points de bonification	Conception préparation 12 H animation 45 H	4	ÉTHÉREAL PROJET Collectif de Game Designers incubé à l'ENSIIE	Conception de modules pédagogiques pour l'e-inclusion, à partir de logiciel de Level Design, animation des ateliers avec finalisation des jeux vidéo pour leur mise en ligne...
ENSIIE : École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise					
GATE	Gestion & Apprentissage du Travail en Equipe 1 ^{ère} année TSP	Environ 60 H	6	Association Préfigurations	Réalisation d'un site de géolocalisation des œuvres et bâtiments remarquables sur Évry
CASSIOPÉE	Pédagogie par projet pour les 2 ^{ème} année TSP	Environ 120 H	3	Hervé PÉRARD + réseau Essonnien de Musiques Actuelles	Travail d'élaboration d'un cahier des charges et d'un benchmark pour la construction d'un site de téléchargement des groupes amateurs de l'Essonne en partenariat avec des équipements culturels (médiathèques...)
Présentation adaptée au public de travaux en cours	Groupe de recherche post-doctorant Département ARTÉMIS	Environ 20 H	3 non compris le public	Titus ZAHARIA Directeur du département ARTÉMIS	Reconnaissance photo par des Smartphones des bâtiments remarquables d'Évry et redirection vers les sites des institutions concernées (Mairie, université, Urssaf, cathédrale...)
TSP : Télécom SudParis de l'Institut Mines Télécom					

2.3- EXEMPLES DE DÉROULÉ DE COURS

WORKSHOP CREATIVE CODING

Découpage

- Module d'initiation aux arts et cultures numériques : 6 séances
- Projet : 5 séances
- Rendu (jury de projet) : 1 séance

Objectifs

Découvrir les processus créatifs artistiques liés au numérique, développer une véritable sensibilité aux diverses dynamiques qui se tissent entre ingénieurs et artistes, et aborder une pratique plus créative des outils informatiques.

Thématique 2015 : interpréter la relation homme/machine : penser autrement les usages des technologies maîtrisées par les étudiants.

Contenu

Le workshop est composé de deux modules complémentaires, enseignés en parallèle.

Module 1 : Initiation aux arts et cultures numériques (6 séances)

- Introduction aux théories des arts numériques et cultures collaboratives.
- Visites de lieux (Numa, Gaité Lyrique, Cube), et d'expositions en fonction de l'actualité, rencontres avec des artistes
- Chaque étudiant présente un artiste/une œuvre choisi par l'intervenant afin d'explorer la thématique. L'intervenant complète et approfondit la réflexion.

Objectif : associer un savoir théorique sur les formes d'art émergentes à des découvertes techniques et pratiques et pratiques grâce à un projet pédagogique collaboratif.

Module 2 : Conception d'un projet créatif (6 séances)

- Présentation et prise en main du logiciel Processing
- Expérimentation des problématiques mises en avant par ce type de logiciels
- TP : Conception d'un projet créatif, en équipe

Objectif : apprendre à se servir des logiciels de création utilisés par les artistes numériques, penser une œuvre (le design, son support, le rendu), appréhender les « attentes client » lors d'un projet, au travers d'un dialogue avec l'intervenant.

Rendu : présentation du projet (format site internet ou application) en jury + dossier d'intention (références argumentées et note d'intention)

WORKSHOP CONCEPTION D'UNE ŒUVRE NUMERIQUE

Découpage

- Séminaire : 3 séances
- Visites : 1 à 2 séances
- TP (projet) : 6 à 7 séances
- Rendu (jury de projet) : 1 séance

Objectifs

Développer une véritable sensibilité aux diverses dynamiques qui se tissent entre ingénieurs et artistes, et aborder une pratique plus créative des outils informatiques en utilisant les notions et outils du do-it-yourself (cartes Arduino, imprimante 3D, objets de récupération etc.).

Thématique 2015 : interpréter la relation homme/machine : penser autrement les usages des technologies maîtrisées par les étudiants.

Contenu

Le workshop est introduit par un séminaire autour de la relation homme/machine : quels représentations et imaginaires sont nés du développement technologique, et comment cela s'incarne-t-il dans les pratiques, au quotidien ou dans la conception des outils et machines numériques ?

Les étudiants seront ensuite invités à concevoir leur projet créatif, en équipe. Il s'agit ici de « sortir de l'écran », et de penser une œuvre (le design, son support, le rendu) dans le monde physique.

Des visites de lieux (Gaité Lyrique, Cube), et d'expositions en fonction de l'actualité seront programmées pour accompagner cette réflexion.

Rendu : jury de projet + dossier d'intention (références argumentées et note d'intention)

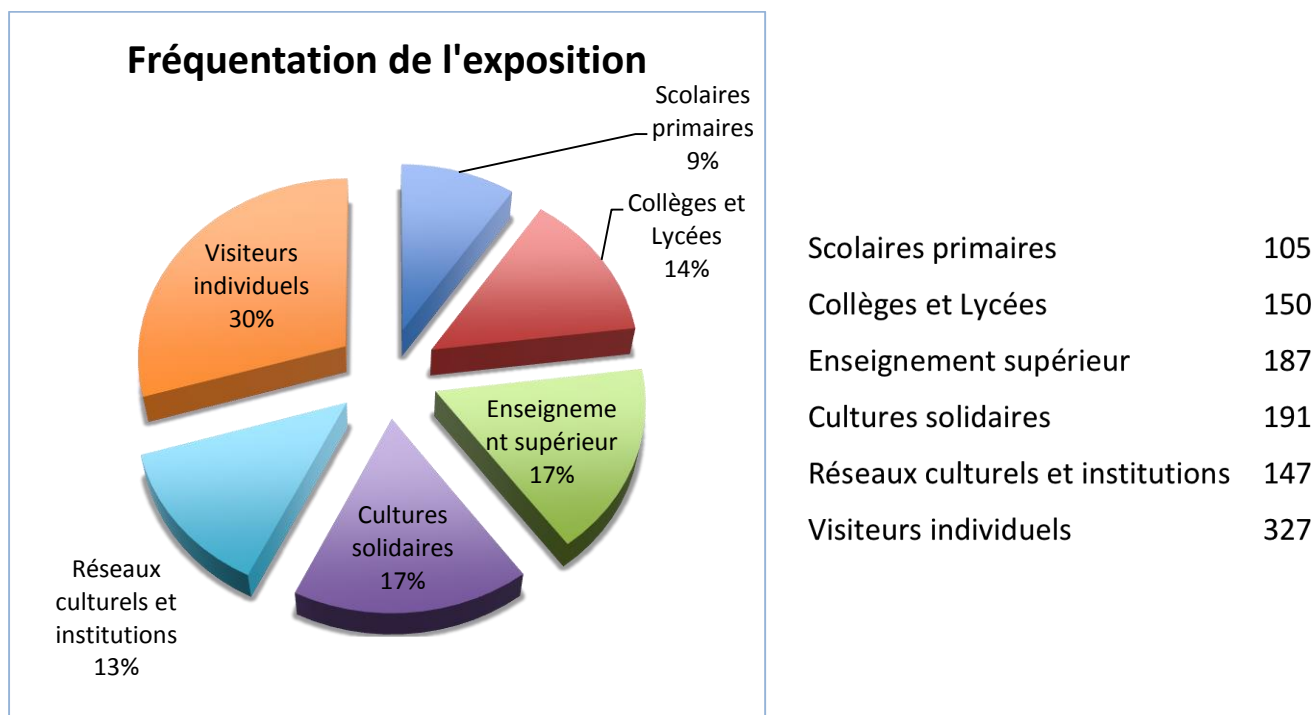
3. Le point d'orgue de la « Biennale 2015 »

PAS DE VISITE SANS MÉDIATION !

Depuis la Biennale de 2013, nous accompagnons chaque visiteur en cherchant à constituer de petits groupes ; cette exigence est née de la structure des lieux, FRICHE ou FABRIQUE, qui posaient des questions de sécurité et d'orientation. D'une contrainte, nous avons fait un atout : le temps des visites est rythmé par le groupe, par ses échanges et par ses questions ; les médiateurs proposent des interprétations, des petites notes d'intention des artistes qui sont débattues au sein du groupe. Une visite peut durer de quarante minutes à plus d'une heure, car il y a aussi les temps d'expérimentation de certaines œuvres interactives.

Cette durée représente déjà un moment d'apprentissage sensible et intellectuel des œuvres, mais, pour consolider la relation aux groupes nous proposons que cette première heure soit suivie d'un atelier d'une heure également. En 2013, nous avons compris que, pour la majorité des groupes issus du milieu associatif, éducatif ou socioculturel, il fallait proposer une sortie de deux heures, ce qui correspondait à une demi-journée d'activité avec les temps de transport... ; en 2015, nous avons construit cette deuxième période afin qu'elle permette de combiner une pratique numérique (vidéo blog, Web radio, robot Nao...) en fixant des instants privilégiés de relation aux œuvres (j'ai aimé telle œuvre parce que...).

3.1- ANALYSE DE LA FRÉQUENTATION



Dans le tableau récapitulatif de la fréquentation de groupes (page suivante), nous nous sommes attachés à repérer la continuité du travail pédagogique entrepris depuis plusieurs mois, vous trouverez le détail des animations dans le chapitre suivant :

- Vidéo discussion
- Web radio
- Création d'affiches
- Vidéo Blog
- Robot NAO

Ne figurent pas dans ce tableau les animations conduites aux Cinoches de Ris-Orangis

- Machinimas avec Isabelle Arvers
- Suédage avec l'association Vidéon

DATES	ÉTABLISSEMENT	Groupes & Accompagnateurs identifiés pour contacts ultérieurs	nombre de visiteurs	vidéo discussion	Web radio	Création d'affiche	Vidéo blog	Robot Nao	participants animations	visiteurs individuels
Vendredi 27 mars :	Lycée Brassens	arts appliqués accrochage	25							
JEUDI 2 AVRIL INAUGURATION										
vendredi 3 avril :	Lycée Baudelaire	Mme Quiero + collègue	25	12	13				25	2
	UEVE- Université d'Evry	UV de Chen Zou	33							
	Lycée Baudelaire	2nde CAP Esthétique	13							
samedi 4 avril :	UEVE- Université d'Evry	UV enseignement libre en L2	16	16					16	14
mardi 7 avril :	Ecole élémentaire Coquibus	classe CM2	32			32			32	11
	UEVE- Université d'Evry	UV Marie-Julie Bourgeois	18							
	Collectif Arts Sciences	groupe Meylan ++	6							
mercredi 8 avril :	Ateliers Arts Plastiques CAECE	classe prépa aux Beaux Arts	7							3
jeudi 9 avril :	Collège Galilée	classe de 4ème	21					21	21	13
	UEVE- Université d'Evry	UV enseignement libre en L2	5							
	UTL- Université du temps Libre	référents projets 2015/2017	7							
vendredi 10 avril :	TSP - Télécom SudParis	équipe administrative	4							8
samedi 11 avril :	CQ Coquibus	Conseil Quartier	7	7					7	11
lundi 13 avril :	AAP - CAECE	AAP / Hebrard	17							
mardi 14 avril :	IUT - Université d'Evry	groupe étudiants	9						32	2
	IUT - Université d'Evry	groupe étudiants	12							
	Collège Galilée		11			11				
	ENSIIE	équipe administrative	9							
	Collège Pyramides	6ème - Mr Malewo	21	21						
mercredi 15 avril :	Ecole Coquibus	CM1	29	15		15			30	8
	ENSIIE	Soirée BDE	30							
jeudi 16 avril :	IUT - Université d'Evry	groupe étudiants	19						58	14
	ENSIIE	équipe administrative suite	4							
	Génération Femmes asso solidaire		14	14						
	CAPS - agglomération	Médiathèque	6							
	Conseil Départemental 91	service culturel	7							
	IUT - Université d'Evry	groupe étudiants	23							
	Ecole Lapierre	CM2 Mr Abrantes	44			22		22		
vendredi 17 avril :	Ecole 2ème Chance Ris-Orangis	éducation solidaire	16			16			50	7
	CAECE - services Com et Urba de l'agglomération		6							
	Lycée Brassens	arts appliqués/ Thoorens	34	17		17				
samedi 18 avril :	Préfigurations	Histoire de l'Art	20						20	11
	AVVEJ- asso étudiants solidaires	Espace adolescents	20	10	10					
mardi 21 avril :	Centre loisirs Océane	groupe ado	9			9			9	9
mercredi 22 avril :	Maisons de Quartiers : les 4 de l'e-inclusion + 2 nouvelles	Journée e-inclusion	50							4
jeudi 23 avril :	AVVEJ- asso étudiants solidaires	Espace adolescents	11			11			23	5
	MQ Epinettes	groupe d'adolescents	12				12			
	Collectif Culture 91 (bureau de l'asso Arts Sciences)		4							
	Canopé	Equipe pédagogique	14							
vendredi 24 avril :	CG 91	service innovation +DGA	8						5	20
	RERS - asso échanges solidaires	Courcouronnes	5	5						
	ENSIIE	Etudiants UE + GRL	5							
	CAECE - aggro d'Evry	services culturels	5							
samedi 25 avril :	RERS	Courcouronnes	2	2					2	6
lundi 27 avril :	groupe local EELV		13							
mardi 28 avril :	Groupe Institut Médico pédagogique Marie Auxiliatrice		13					13	55	4
	Ecole 2ème Chance Les Ulis	éducation solidaire	15					15		
	Club TIC CCI+ Rotary+ AME	réseau Joseph Nouvelon	27					27		
mercredi 29 avril :	MQ Evry Sud	groupe ado	13					13	13	13
jeudi 30 avril :	MQ Pyramides	groupe 11/17 ans	4			4			4	12
Total	1 107 visiteurs	dont visiteurs des groupes	780	119	23	70	67	123	402	327

3.2 - ATELIERS DE MÉDIATION

Dans le cadre de notre activité, nous avons été amenés à développer une réflexion particulière sur les notions d'éducation numérique, d'e-inclusion ou d'ateliers de créativité que nous développons dans un document distinct ; ici ne figurent que les ateliers que nous avons menés durant la Biennale.

Ces activités de médiation se sont ainsi divisées en trois actions bien distinctes :

- Des ateliers pratiques ont accompagné l'exposition « Horizons Matriciels », afin de proposer aux visiteurs d'approfondir leur découverte des œuvres présentées ;
- Un jeu de piste à l'échelle de la ville d'Evry, où cinq Maisons de quartiers sont parties à la recherche et la découverte des œuvres d'arts urbaines de leur territoire grâce à une application mobile et connectée ;
- Des ateliers de création autour du *Machinima* et du *Suédage*, réalisés dans les locaux des Cinoches de Ris-Orangis et inclus au sein d'une programmation filmique.

ATELIERS DE MEDIATION AUTOUR DE L'EXPOSITION « HORIZONS MATRICIELS »

Le travail de préparation s'est ainsi opéré à deux niveaux.

1. D'une part, l'équipe Siana a effectué un travail de communication auprès de l'ensemble du réseau scolaire du territoire Evry Centre Essonne, afin de mobiliser un public captif sur l'exposition. Cette communication s'est étendue à l'ensemble des structures et des équipements sociaux culturels. Une étape qui a nécessité un long travail de prise de contacts, de rendez-vous, d'« explicitation » du projet SIANA et de ses valeurs pédagogiques.
2. D'autre part, un grand travail opérationnel et technique a été réalisé dans la construction et la conception d'une offre d'ateliers pratiques à destination des publics.

Ces ateliers ont été conçus dans un objectif bien précis : inviter les participants à s'exprimer et à créer suite à la découverte de l'univers artistique et numérique dépeint dans l'exposition « Horizons Matriciels ».

Pour se faire, Siana a mis en place divers canevas d'ateliers liés à différents outils :



ATELIER WEB RADIO

Un atelier Web-Radio (matériel mis à disposition par l'Atelier Canopé Essonne) afin d'enregistrer une émission en direct où les participants sont invités à témoigner sur l'exposition qu'ils viennent de voir. Les participants jouent soit le rôle de l'animateur, soit le rôle des chroniqueurs, soit le rôle de la régie.



ATELIER VLOG

Un atelier Vlog, proposant le même dispositif pédagogique que l'atelier Web-Radio, mais en effectuant l'enregistrement à l'aide d'une caméra et d'un fond vert. Les participants s'enregistrent par binôme, l'un jouant le rôle de l'interviewer et l'autre de l'interviewé. Quand l'interviewé parle d'une œuvre spécifique, celle-ci s'affiche donc sur le fond vert en arrière-plan. Chaque vidéo enregistrée est ensuite postée sur un *Tumblr* (au même titre que les enregistrements de la Web-Radio) créé à l'occasion par Siana.



ATELIER VIDÉO DISCUSSION

Un atelier Vidéo-discussion, proposant aux participants un ensemble d'extraits vidéos (films, documentaires, séries télévisées, reportages, publicités, vidéos amateurs, etc.) en lien avec la thématique de l'exposition. A l'aide d'une médiation et la création d'un échange avec l'auditoire, l'objectif de cet atelier est d'approfondir la réflexion autour de la riche thématique de la « relation Homme / Machine » à travers différents supports audiovisuels séquencés et chapitrés par sous-thématiques.



ATELIER CRÉATION D’AFFICHES

Un atelier de création d’affiches effectué en partenariat avec l’association Préfigurations. A partir d’une réflexion et d’une analyse esthétique des différents visuels événementiels de l’association Siana, cet atelier propose aux participants de créer leur propre affiche à partir d’un référentiel donné et de leur propre sensibilité. Une affiche réalisée à partir de matériaux plastiques (feuille à dessin, pochoir, collage, etc.).



DÉMONSTRATION DU ROBOT NAO

Un atelier de démonstration autour du robot Nao, prêté par l’Atelier Canopé Essonne. Cet atelier est encadré par le Club de Robotique de l’ENSIIE, qui propose aux participants une démonstration ludique et interactive autour des multiples fonctionnalités de ce robot humanoïde.

L’ensemble de ces ateliers ont été effectués dans la grande salle d’examen de l’ENSIIE, totalement réadaptée pour l’occasion afin d’offrir au public un espace à la fois confortable et pratique pour travailler collectivement.

Cette offre d’atelier a été présentée et détaillée au sein d’un dossier pédagogique à destination des publics scolaires, afin de mettre en perspective les valeurs pédagogiques de l’action et les correspondances avec les différents niveaux du programme scolaire. En effet, la médiation autour de l’exposition a été pensée pour différentes catégories d’âges : élèves de Cours Moyen, collégiens, lycées et étudiants.

ACTION E-INCLUSION - JEU DE PISTE A L’ECHELLE DE LA VILLE D’EVRY



Afin de conclure le premier volet du programme *e-inclusion* piloté par l’association Siana, un jeu de piste à l’échelle de la ville d’Evry a été mis en place afin de convier l’ensemble des Maisons de quartier de la ville à découvrir autrement leur territoire à travers ses ressources architecturales et artistiques.

Il était important de planifier cette action au cœur de la Biennale SIANA, afin de bénéficier d’une valorisation événementielle tout en mettant en perspective les actions de médiation opérées tout le long de l’année avec le partenariat des équipements de quartier d’Evry.

Cette action a été réalisée en partenariat avec l’association *Préfigurations*, qui a permis de convoquer l’ensemble des ressources artistiques et urbaines à la base du parcours défini en ville. D’autre part, *Préfigurations* a mis en place en 2014 une application mobile du nom de son festival, « Villes & Toiles », application proposant un répertoire d’œuvres urbaines renseignées historiquement, culturellement et géographiquement. Une première action avait d’ailleurs été menée avec cette application lors de la Parenthèse TECHNOCITE, en juin 2014.

Cette action a demandé un gros travail de préparation : réunions d’organisation auprès des référents de Maison de quartier ; constitution d’une feuille de route pour les cinq Maisons de quartier participantes ; élaboration des fiches informatives relatives à l’ensemble des œuvres d’art des cinq parcours ; alimentation de l’application « Villes & Toiles » ; édition des flashcodes ; écriture d’une histoire pour scénariser le jeu de piste ; élaboration des énigmes en lien avec la signalétique de la ville.

L’objectif de cette action est de permettre aux participants de découvrir ou de redécouvrir leur ville *via* son patrimoine et sa culture urbaine et artistique, tout en utilisant les nouveaux outils connectés pour se repérer et se géolocaliser.

L’action a été prévue sur une journée, de 10h à 17h avec la planification d’une visite de l’exposition SIANA 2015 et des animations au sein du parcours, ainsi qu’un temps de pause déjeuner ; l’ensemble des participants ont ensuite été invités à venir prendre leur goûter dans notre salle de médiation, afin de créer un moment convivial et de partage.

OBSERVATIONS

Ce jeu de piste urbain constitue une action singulière au sein de la ville d’Evry, car le numérique est ici utilisé comme un outil de valorisation de son territoire, tout en mettant en perspective une ressource à la fois précieuse et très peu connue des habitants.

D’autre part, les habitants de quartiers en politique de la ville connaissent très peu leur ville en dehors de leur « zone de confort ». De fait, ce type d’action permet, par le ludique et l’interactivité, d’apprendre à se repérer dans son espace grâce à divers outils de notre quotidien, tout en plaçant le curseur sur la signalétique urbaine qui façonne notre espace quotidien.

ACTION AUX CINOCHES DE RIS-ORANGIS - « L'IMAGE DANS TOUS SES ETATS »

Un rendez-vous autour de l'image a été pensé dans le cadre de la Biennale 2015, en lien avec le cinéma partenaire Les Cinoches de Ris-Orangis.

Deux objets, deux programmations, deux ateliers pratiques : le *Machinima* et le *Suédage*. Ces objets questionnent la réappropriation et le détournement du point de vue vidéoludique et cinématographique. Comment transformer un format pour en créer un nouveau ? Ou comment en recréer un avec les « moyens du bord » ?

Chaque atelier pratique découpé en deux fois deux jours (pour deux groupes de 10 personnes) sont donc inclus dans le cadre d'une programmation filmique. Un long-métrage en séance d'ouverture et un en séance de clôture, accompagné de la diffusion des réalisations effectuées en atelier.



ATELIER MACHINIMA

La réalisation d'un machinima, une combinaison esthétique entre la machine, l'animation et le cinéma, ateliers menés par Isabelle Arvers, auteur, critique et commissaire d'exposition indépendante, et spécialiste du machinima.



ATELIER SUÉDAGE

Inspiré de « S'il vous plaît, rembobinez ! », le film de Michel Gondry, la réalisation d'un suédage, appelle la réalisation d'effets spéciaux « home-made » et trucages en tous genres, ateliers menés par Vidéon, association essonnienne qui rassemble des passionnés de la vidéo et du multimédia.

Ces temps de médiation ont été ponctués de diffusions de films en lien avec ces deux thématiques et se sont conclus par un moment d'échange festif, durant lequel le public a pu découvrir les réalisations des participants, et échanger avec des professionnels du cinéma.

4. Les perspectives et outils pédagogiques

4.1 - LA FABRIQUE DE CULTURE

LE LIEN SIANA/ENSIIE

Les ateliers d'e-inclusion se sont déroulés à l'ENSIIE, où fourmillent les ordinateurs et toutes les technologies de pointe, afin d'assurer le bon déroulement des séances. Seules quelques actions isolées se sont déroulées au sein même des structures partenaires, notamment pour les ateliers blog, lorsque ces dernières disposent d'une salle informatique convenablement équipée. A cela, il faut également ajouter les visites ponctuelles sur des lieux d'exposition (Gaîté Lyrique, Le Cube, la Cité des Sciences, etc.).

Choisir l'ENSIIE comme cadre principal de l'action *e-inclusion* avait un double intérêt. Il s'agit d'un établissement équipé et qui, de surcroît, héberge l'association Siana. Mais c'est avant tout une institution pédagogique qui « sert » directement le propos porté et les enjeux suscités dans cette action de médiation. En effet, cette école d'ingénieur est un lieu de formation majeur sur le territoire essonnien, en lien direct avec l'univers du numérique. Ainsi, convoquer des scolaires, des familles au sein de ce lieu, a également pour vocation de faire découvrir un établissement de formation, de renseigner sur les métiers de l'ingénierie, ou encore de provoquer des rencontres avec des étudiants et des enseignants porteurs de projets.

Nous avons également eu l'opportunité de tenir les actions de médiation de nos événements dans des salles à proximité de la zone d'exposition, mises à disposition par l'école. Mais cela reste un contexte précaire puisque les salles ne sont pas toujours les mêmes, ni toujours conformes à nos besoins, et nécessitent donc de longues phases d'installation et désinstallation. Nous souhaitons également pouvoir tenir l'ensemble de nos formations au même endroit, afin de favoriser les contacts et l'émulation entre les différents étudiants, les artistes, les jeunes entrepreneurs etc. Cette évolution sera matérialisée par le projet de la Fabrique de Culture. Ce futur lieu permettra à l'association Siana de bénéficier d'un propre espace de médiation, équipé et connecté à des résidences d'artistes et à un FabLab. En somme, un lieu porteur d'un projet singulier à l'image de l'action transversale de l'association.

Enfin, il y a eu, du fait de ces collaborations multiples et de ses accueils réguliers des publics évréens, une volonté de l'ENSIIE de développer, et faire connaître au niveau local, sa formation aux jeux vidéo, une option créée en partenariat avec Télécom SudParis. **ÉVRY GAMES CITY**, (sur le modèle de Paris GAMES WEEK) est né avec la complicité de la revue JOYPAD et a connu un très grand succès public avec plus de 5.000 visiteurs aux Arènes de l'Agora.

RESSOURCES HUMAINES

Le Chargé de médiation Siana a pour mission de :

- Rechercher les publics correspondant aux objectifs de mixité sociale et générationnelle définis pour chaque action
- Rechercher les interlocuteurs professionnels qui constitueront des ressources d'actions
- Concevoir les actions et animations proposées et en assurer la promotion auprès de ces publics
- Établir un calendrier et en assurer la mise en œuvre
- Établir un compte rendu détaillé des actions selon une grille de lecture définie avec Siana
- Connecter toutes ces actions aux projets de Siana (Biennale ; Parenthèses ; création d'événements transversaux)

Ce poste du Chargé de médiation tend à évoluer, avec notamment, l'accueil de deux volontaires en service civique. Ces deux embauches ont pour objectif de permettre au Chargé de médiation de se concentrer d'avantage sur la réflexion et la conceptualisation d'actions pédagogiques, tout en supervisant les deux volontaires dans le travail de terrain (liens avec les Maisons de quartier les associations du territoire, mise en place technique des ateliers, prospection pour créer de nouveaux groupes, etc.).

Ressources humaines extérieures mobilisées

- Les Petits Débrouillards sont des partenaires réguliers de Siana depuis 2011 et ils soumettent des projets d'animations autour de thématiques dont l'association débat. D'autres structures, comme Planète Sciences, Actif DPS ou Emmaüs Connect ont depuis rejoint le réseau d'acteurs de l'éducation populaire de Siana
- L'association *Préfigurations*, association d'éducation populaire construit de nombreuses activités : un festival d'art urbain « Villes & Toiles », des balades urbaines, des cours d'Histoire de l'Art, des « Café-Ville », des « Ciné / Jeu vidéo »,

des expositions photos urbaines, des interventions pédagogiques, de l'accompagnement à la création de blog, etc. Dans le cadre du programme d'*e-inclusion*, Siana missionne cette association plus précisément sur la réalisation d'ateliers Do It Yourself et pour le travail de cartographie sur le territoire.

- Concernant le volet relatif aux rencontres avec des créateurs, le réseau professionnel de Siana est mis à contribution en temps d'événement :

- Fab Lab/Do It Yourself (Parenthèse « Prototypes ») : Ars Longa, Fac Lab de Gennevilliers
- Blogs/wikis (Salon du Blog) : Essonne Infos, Bondy Blog, François Bon
- Mapping/crowdsourcing (Parenthèse « Technocité ») : Graffiti Research Lab, cellule innovation du CG91, la 27e région de la FING
- Jeux vidéo/interactivité (Biennale 2015) : One Life Remain, Collectif MU, Sophie Daste

Sans oublier les visites sur des lieux ressources : Le Cube, le 104, la Gaité Lyrique, la Cité des Sciences, etc.

Une autre structure a rejoint le projet en cours, à savoir l'association *Ethereal Projet*, un jeune collectif de créateurs de jeu vidéo hébergé par l'ENSIE. *Ethereal Projet* a ainsi assuré le déroulement de six sessions d'ateliers autour de la création de jeu vidéo *via* un logiciel ludique et interactif, sessions encadrées par le Chargé de médiation de Siana.

La singularité de l'action de médiation de Siana réside justement dans cet enjeu transversal animant des réseaux de créateurs. En effet, chaque ressource citée plus haut correspond à un projet, à une manière de transmettre et d'échanger. Et ces ressources sont sollicitées *via* le travail de programmation de l'association, autour de temps forts et de projets novateurs sur le territoire essonnien.

4.2 - SYNTHÈSE DES OUTILS ÉLABORÉS (COURS-ATELIERS-WORKSHOP)

ATELIERS

CULTURES NUMERIQUES

- Blog : maîtrise du micro-blog *Tumblr* / établir une ligne éditoriale / établir une stratégie de communication / communiquer par l'image / communiquer par l'écriture / construire une veille pertinente à l'aide d'outils du Web
- Vidéo-discussion : construire un corpus vidéos issus de différentes sources (films, séries télévisées, documentaires, reportages, vidéos insolites, etc.) afin d'aborder un thème, une problématique autour de l'axe art-numérique-société et en créant un format de débat circulaire avec l'auditoire
- Géolocalisation : découvrir sa ville à travers des œuvres architecturales et artistiques / suivre un jeu de piste scénarisé, avec énigmes et animations à découvrir *via* une application mobile
- Impression 3D et DiY : découvrir ce courant de partage des connaissances et de la créativité / découvrir les nouveaux outils de modélisation et de conception 3D et créer ses propres petits objets / découvrir le *makey-makey*, le graffiti lumineux, ou encore les *throwies*.
- Initiation à la commande robotique : découvrir les fonctionnalités, les possibilités et les usages du robot Nao à travers des démonstrations ludiques et une initiation au logiciel *Chorégraphe*

JEU-VIDEO

- Machinima : découverte de l'histoire des Machinimas, projection d'extraits de films et présentation des techniques employées dans la réalisation de chaque film / initiation à l'écriture de scénarii et de dialogues / conception des décors et des personnages / direction du jeu des « acteurs virtuels » avec actions, déplacements, et enregistrement des dialogues et gestion des mouvements caméra / montage des séquences vidéo tournées, intégration des sons et de la musique / génération du film
- Level-design : présentation du métier de créateur de jeu vidéo / maîtrise du logiciel *Game Develop* / création de l'univers, décors et avatars par l'écrit et le dessin / construction de mini-jeux 2D

AUDIOVISUEL

- Fond vert : présentation du fond vert et de ses fonctions, utilisations / atelier photos et vidéos avec enregistrements et incrustations sur le logiciel *Photoshop* / atelier journalistique où les participants sont invités à enregistrer des petits reportages par binômes sur fond vert
- Web-radio : présentation et initiation à la technique de la Web-Radio / enregistrement d'émissions de radio autour d'un sujet définit collectivement

- Suédage : petite histoire du trucage, de Méliès à Gondry : origines et exemples vidéo / présentation et sélection de la séquence vidéo à suéder / analyse et découpe de la vidéo / distribution des rôles et préparation des effets spéciaux / tournage des plans / montage de la vidéo / édition de la vidéo

FORMATIONS

Formations théoriques pouvant être couplées avec des démonstrations et/ou des visites

- Histoires des arts numériques : Approche historique et thématique de l'art numérique : analyse des changements dans les modes d'expressions artistiques liées aux avancées de la science et de la recherche.
- Les pratiques collaboratives liées au numérique : coworking, consommation collaborative, financement participatif, production contributive locale, « culture du libre »... Comprendre et analyser les changements sociétaux permis par le numérique dans nos façons de penser et méthodes de travail.
- la portée Socioculturelle du jeu vidéo aujourd'hui : l'objet vidéoludique a su s'imposer comme un support culturel de masse à travers le monde. Du simple divertissement pour la jeunesse, il est aujourd'hui devenu un moyen d'expression artistique, un support d'éducation, ou encore une inspiration pour la construction des territoires... Plusieurs thématiques peuvent être abordées : JV et histoire / JV et ville / JV et art / JV et territoire....
- Minecraft et serious game : le jeu-vidéo comme outil pédagogique : présentation du jeu vidéo Minecraft et de ses possibilités pédagogiques / initiation aux techniques du jeu vidéo / tutoriel pratique de Minecraft / Exercices pratiques pour réfléchir sur les usages pédagogiques de Minecraft

WORKSHOPS & DÉVELOPPEMENT DE PROJET

Axés sur la découverte d'outils, de savoir-faire ou de méthodes innovantes, ces ateliers spécialisés, menés avec des artistes associés à Siana, s'adressent à des personnes évoluant déjà dans le champ de la créativité, de l'art et/ou du numérique. Ils incluent une présentation de l'outil et des références d'œuvres y faisant appel, et un atelier pratique menant à la réalisation d'un projet créatif par le participant.

- Creative coding : utilisation créative des outils informatique. Deux formules complémentaires :
- processing : langage de programmation créatif
- micro-controllers (arduino, raspberry etc) utilisés dans les installations interactives
- Prototype ou développement de plateformes : GATE ou CASSIOPÉE, l'équipe SIANA est en mesure de faire le lien avec les réseaux professionnels pour accompagner l'expérimentation de nouveaux services/nouveaux outils.

4.3 - NOUVELLES PISTES DE PROJETS

Tout en poursuivant les propositions décrites plus haut, notamment le programme e-inclusion et les cours réguliers à l'Université et à l'ENSIIE, nous avons, à l'occasion de la Biennale 2015 pu faire avancer de nouveaux projets pédagogiques.

Autour des missions d'e-inclusion et d'animation territoriale

	Identification	Cible	Référents	Fréquence	Objectifs pédagogiques
	COLLÈGES D'ÉVRY et de l'ESSONNE	Elèves de 6 ^{ème} et de 5 ^{ème} + Parents d'élèves	Référents éducatifs des collèges	Ateliers ponctuels 1 fois/an de préférence en début d'année	Vidéo discussion autour du « Bon usage d'Internet et des réseaux sociaux » Café-débat avec les parents
	COLLÈGE GALLILÉE d'ÉVRY, à étendre aux autres collèges	1 classe par collège	Association Préfigurations enseignants des collèges	Déroulement proche des projets PAC, environ 15h/an	Cartographier sa ville, son quartier, créer des parcours de découvertes, des chasses au trésor...

Autour des missions d'empowerment des outils numériques

	Identification	Cible	Référents	Fréquence	Objectifs pédagogiques
	IRFASE	Formateurs des métiers d'éducateurs (handicap, insertion et protection enfance)	Equipe pédagogique de l'IRFASE	Cycles d'ateliers thématiques bimensuels	Découverte et apprentissage des outils numériques qui facilitent l'appropriation des parcours individualisés
	GARANTIE JEUNE du PLIE de la CAECE	Ateliers pratiques pour des jeunes en parcours intensifs d'accès à l'emploi et à la formation	Equipe pédagogique du PLIE de l'agglomération	2 ou 3 ateliers de prise en main de l'outil logiciel	utilisation d'un outil de « mind mapping » pour visualiser les étapes et les acquis de son parcours de formation
	Centre de Réadaptation Professionnelle BEAUVOIR	Stagiaires en formation au CRP, notamment ceux des métiers de la bureautique	Equipe pédagogique du CRP Beauvoir	Cycles d'ateliers thématiques bimensuels	Découverte et apprentissage des outils numériques qui facilitent l'appropriation des parcours individualisés

Autour de l'enseignement supérieur et la recherche

	Identification	Cursus universitaire	Nombre d'heures	Nombre étudiants	Artistes ou intervenants	Propositions pédagogiques
	Stage/étude de cas	BACHELOR Management & IT 2ème année 1er semestre	1 jour par semaine de septembre à décembre	3	Hervé PÉRARD, Théo CABRERO (siana) artistes à définir	Plusieurs hypothèses : - Approche des réseaux de Makers pour favoriser les échanges au niveau de l'Europe - les transformations de la lumière face à la révolution numérique
	Semaine de l'innovation	2ème année du M2 de l'École de Management	6 séances de 3h 18 H	2x15	Nicolas ROSETTE Curateur des expositions siana	Visite pédagogique de l'exposition LUMIÈRE/FRÉQUENCE/ESSENCE Workshops autour du processus de création des artistes, rencontre avec un scientifique
	UE Créativité	2ème semestre option en 2ème année	8 séances de 3h 24 H	15	(artiste) à définir	Après de brèves introductions aux arts et cultures numériques et une visite d'expo, le cours est tourné vers la découverte de sa propre créativité
	Café des pratiques numériques	Activité associative avec points de bonification	8 séances/an +préparation = 48 H	A définir	BDE + SIANA	Débats publics sur le modèle des Bar Camp autour des pratiques numériques...
TEM	Télécom Ecole de Management de l'Institut Mines Télécom					

EN GUISE DE CONCLUSION

L'équipe de SIANA est composée de six personnes permanentes et de nombreuses ressources de proximité, mais la question de la coordination scientifique et de l'interface avec les responsables pédagogiques et les directeurs de départements ou de laboratoires de l'Université et des Grandes Écoles se pose de manière très vive.

Notre principal objectif, dans les mois qui viennent, sera donc d'obtenir la création d'un poste soit par le financement de nos partenaires ou de nouvelles ressources extérieures, soit par le détachement d'enseignants chercheurs pour un volume horaire significatif.